

namcot

DMG-TFJ

へい せい てん さい

平成天才バカボン

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



天才バカボン

ゲームボーイ 専用カートリッジ

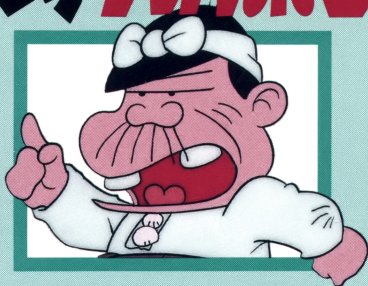
このたびはナムコットのゲームボーイ専用カートリッ
ジ「平成天才バカボン」をお求め頂き、誠にあり
がとうございます。プレイの前にこの取扱説明書を
お読み頂きますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解したりしないで下さい。
- 電源スイッチをむやみにON・OFFしないで下さい。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないで下さい。
- 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。



天才バカボン



- 1 ゲームの始め方^{はじ かた}.....2P
- 2 画面表示とルール^{が めんひょう じ}.....4P
- 3 基本操作^{き ほんそう さ}.....6P
- 4 特殊操作^{とくしゅそう さ}.....8P
- 5 部員と対決するときの操作^{ぶ いん たいけつ そう さ}.....12P
- 6 部長との対決^{ぶ ちょう たいけつ}.....14P
- 7 アイテム.....16P

■ゲームの始め方

じけん 事件なのだ!

ある日のこと、パパが家に帰ってくるとバカボンが大あわて。ママとハジメちゃんがバカ田大学の人にさらわれてしまったらしいのです。さっそく学校へ向かったパパですが、構内は変なクラブでいっぱい。パパは2人を救い出せるでしょうか?



■ゲームの始め方



①タイトル画面が出たら、**+**ボタンで「スタート」が「パスワード」を選び、スタートボタンを押してゲームを始めて下さい。



スタート ゲームを最初から遊ぶときは、こちらを選んで下さい。

パスワード 前のプレイの続き遊ぶときはこちら。続いてパスワード入力画面が出ます。

②ゲームオーバーになると、パカボンたち5人の顔でパスワードが表示されます。これを入力すると、ゲームが終わったステージからプレイを続けられます。

パスワード入力画面が出たら、

➡ボタンの左右でカーソルを移動し、

上下で変えて下さい。

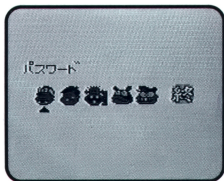
入れ終わったら「終」

にカーソルを合わせ、

①ボタンを押すと、前

回のプレイの続きがス

タートします。



2 画面表示とルール

- プレイ中のデータは画面の上部に表示されます。
プレイ中の表示と、スタートボタンでポーズをかけたときの表示の2種類があります。

スコア

バイタリティ

パパの体力です。黒い部分がなくなるとゲームオーバーです。

プレイ中

残りタイム

タイムがなくなるとバイタリティが減っていきます。

ポーズ中

ウナギヌのストック数

パパのピンチに現れるお助けキャラ。詳しくは17ページで。

現在のステージ

■ルール

①パパの人数は1人です。バイタリティが全部なくなるとゲームオーバーになります。

②バイタリティは次のようなときに減ります。

●敵やワナに触れる

○1ダメージ

●高いところから落ちる

●1/2ダメージ

●ダッシュして壁にぶつかる

●1/2ダメージ

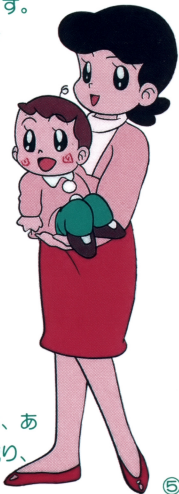
●部員の攻撃を受ける

○1ダメージ

●部長との対決で1ミスにつき

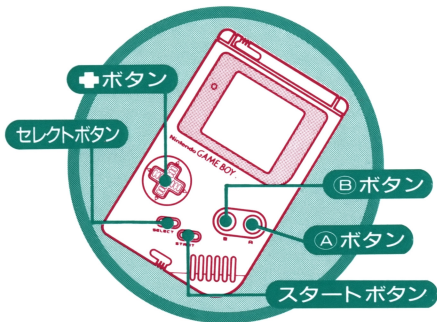
●1/2ダメージ

③残りタイムがなくなったときは、あっという間にバイタリティが減り、ゲームオーバーになります。



基本操作

- ここではスクロール面での基本操作を説明します。

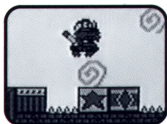


＋ボタン

- 左右／歩きます。狭い通路では、自動的にほふく前進（しゃがんで前進）します。
- 下／しゃがみます。敵などをかわして下さい。
- 下＋左右／ほふく前進します。
- ⑥ ● 上下／はしごがあるところで昇り降りします。

① ボタン

ジャンプします。ダッシュしながらジャンプすると飛距離が伸びます。



② ボタン

● 歩いているとき / 十字ボタンを入れながら押すとダッシュ。途中で十字ボタンを逆に押すと、急ブレーキがかかります。

● 止まっているとき / カサを開きます。もう一度押すと閉じます。

● 空中にいるとき / カサを開きます。ただし高速で落下しているときには開かないので注意して下さい。



スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズに使います。

4 特殊操作(1)

■カサのパラシュート

カサをさすとゆっくり^お落ちて、ダメージを受けなくなり^うます。落下中に^{らっ か ちゅう} **+**ボタンを進^{しん}

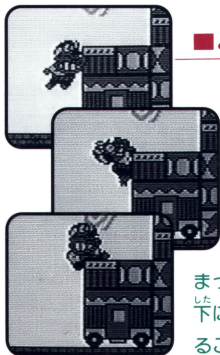
行方向^{こうほうこう}に入^いれると、少し^{すこ}だけ前^{まえ}へも進^{すす}めます。



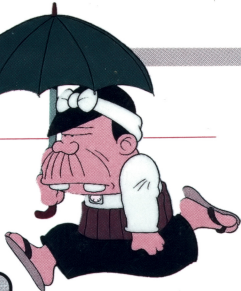
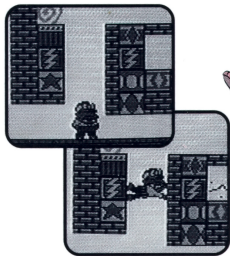
■よじ登^{のぼ}り

段差^{だんさ}のあるところでは、ジャンプなどで段差の角^{かど}に触^ふれさせて下^{くだ}さい。パ
パが両手^{りょうて}でつかまったら、
+ボタンを上^{うへ}に押^おし続^{つづ}け
るとよじ登^{のぼ}ります。つか

まっているときに**+**ボタンを
下^{した}に入^いれると、そのまま降^おり
ることもできます。



■ つっぱり壁登り かべのぼ



しゃしん はば
写真のような幅のた
つうろ かべ
て通路では、壁にくっ
つくようにしてジャン
プすると、パパが体 からだ

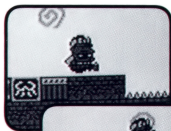
をつっぱらせ、じょうげ のぼ お お ボタンの上下で登り降りできます。

■ 穴からの大脱出 あな だいだつしゅつ

せま あな お
狭い穴に落ちるとパパがは
さまることがあります。こん
なときは うえ お お ボタンを上に押し
つづ だつしゅつ
続けると、脱出することができます。



■ 特殊操作(2)



■ ダッシュジャンプ

よこ ^{なが} 横に長い ^{しょうがい} 障害があるときは、

- ✚ ボタンを押しながら
- Ⓑ ボタンでダッシュし、
^{いきお} 勢いがついたら Ⓐ ボタ
ンを押して ^{くだ} 下さい。ロ
ングジャンプできます。

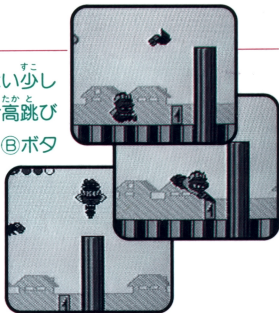
■ カサブランコ



ひっかけ棒 ^{ぼう} があつたら、ジャンプなどで ^と 飛びついて ^{くだ} 下さい。カサでブランコのようになつたら、^ふ 振れのタイミングをみて Ⓐ ボタンでジャンプしましょう。^ふ 振れの ^{いきお} 勢いによって ^{ひきより} 飛距離も出ます。

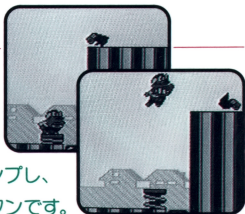
■^{たかとび}カサ高跳び

よじ登りできない少し^{すこ}
^{たか}高い壁なら、カサ高跳び^{たか と}
 でいきましょう。⑧ボタ
 ンでダッシュし、
^{かべ}壁の直前で⑨ボ
^おタンを押せば、
^{つか}カサを使って大^{だい}
 ジャンプします。

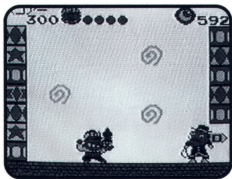


■バネジャンプ

バネを利用するス
 ーパージャンプ。バ
 ネに飛び乗るか、ま
 たはバネの上でジャンプし、
^{ちやく}着地する瞬間に⑩ボタンです。

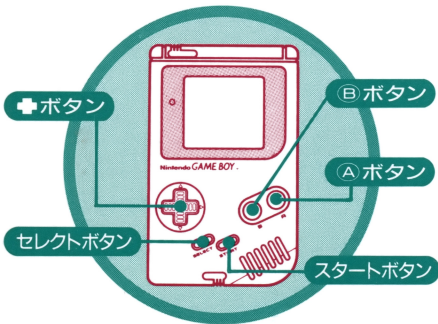


ぶ いん たいけつ そう さ ⑤ 部員と対決するときの操作



● スクロールが止まる
めん ぶ いん たいけつ
面では部員と対決です。
パパがカサを取り出し
じ どうてき せんとうたいせい
て自動的に戦闘態勢に
はい
入ります。

このとき操作法も、
せんとうよう か
スクロールのときのものから戦闘用に変わります。



＋ボタン

- 左右／右に押すと前へ進み、左で後ろへ下がります。
- 下／しゃがみます。敵の攻撃などをかわして下さい。



Ⓐボタン

ジャンプします。＋ボタンを左に入れながらⒶボタンを押すと逃げジャンプになります。



Ⓑボタン

カサをついて攻撃します。＋ボタンの下を入れておけば、しゃがみながら攻撃します。



スタートボタン

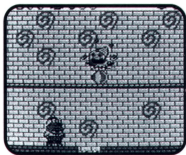
ポーズをかけるときに使います。

ぶ ちょう たい けつ ⑥ 部長との対決

パパは各クラブの最後で部長と対決します。操作はスクロール面の場合と同じですが、各ステージによって戦い方が違い、それぞれ次のようなルールになっています。

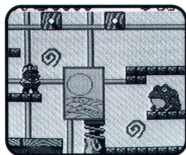
① サークス部/ピエロ男

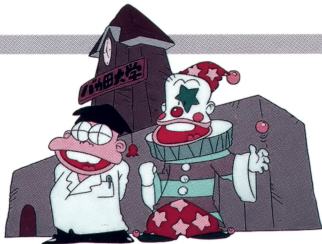
ピエロ男が投げてくるボールを受け止めて下さい。受けそこなってしまうと、ダメージをくいます。



② 忍者部/忍蛙

次々と現れるコインをできるだけ集めて下さい。早く取らないとコインが消えてしまい、ダメージをくいます。





③ 体育部/ハードル男 たいいくぶ おとこ

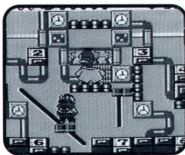
110mハードル競争で勝負。きょうそう しやうぶ

足はパパが早いけれど、ジャンプ力なら向こうが上。あし はや りよく む うえ
先にゴールするとクリアになる一発勝負です。さき いっぱつしやうぶ



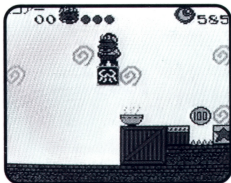
④ 科学部/コンピュータ教授 かがくぶ きやうじゆ


ブロックに数字がついていて、教授が指示するとおりに乗って行って下さい。すうじ きやうじゆ しじ の
間違えたブロックに乗るとダメージをくいます。まちが の



7 アイテム

- 普通は何でもないブ
ロックなのに、上に乗
ると（いったん上で立
ち止まって下さい）マ
ークが出て、その近く
にアイテムが出現しま
す。アイテムに触れるとその場で効果を発揮します。



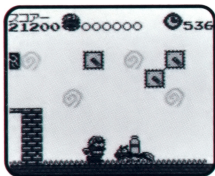
	ぎゅうにゅう 牛乳	バイタリティを3つ分回復し てくれます。	
	ラーメン	バイタリティのメーターが1 つ増えます。最高8つまで。	
			スコアが各ポイント ぶんぶん 分増えます。
ひゃくえん 百円	ごひゃくえん 五百円	せんえん 千円	
	とけい 時計	のこ 残りタイムが100分増えます。	

■ウナギヌ

1万点^{まんてん}でウナギヌ
がストックされ、バイ

タリティがなくなると^{たす}助けにきてくれます（以後1
万点^{まんてん}ごと）。ただし残りタイムがなくなったとき、

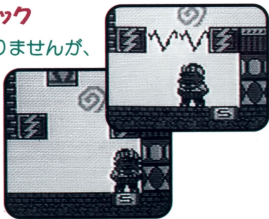
また、部長^{ぶちよう}との勝負^{しょうぶ}には
出てきません。なおウナ
ギヌのストック数は、
ポーズをかけると表示^{ひょうじ}
されます。



■スイッチブロック

アイテムではありませんが、

うえ^{うえ}の
上に乗るとワナが
かいじょ^{かいじょ}
解除されたり、リ
フト^{うご}を動かしてく
れるブロックもあり
ます。



ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

「遊び」をフリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。